

Express Mail Label No.

Dated: _____

Docket No.: 09868/0200587-US0
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:
Kazutaka Shiraishi

Application No.: Not Yet Assigned

Confirmation No.:

Filed: Concurrently Herewith

Art Unit: N/A

For: A GAME MACHINE

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

MS Patent Application
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

Country	Application No.	Date
Japan	2003-116220	April 21, 2003

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: March 15, 2004

Respectfully submitted,
By _____
Chris T. Mizumoto

Registration No.: 42,899
DARBY & DARBY P.C.
P.O. Box 5257
New York, New York 10150-5257
(212) 527-7700
(212) 753-6237 (Fax)
Attorneys/Agents For Applicant

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2003年 4月21日
Date of Application:

出願番号 特願2003-116220
Application Number:

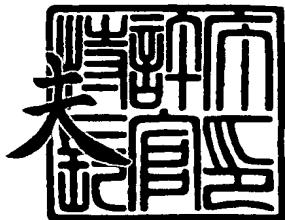
[ST. 10/C] : [JP2003-116220]

出願人 コナミ株式会社
Applicant(s):

2003年11月19日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康



【書類名】 特許願

【整理番号】 P2004

【提出日】 平成15年 4月21日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社
内

【氏名】 白石 一剛

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100114258

【弁理士】

【氏名又は名称】 福地 武雄

【選任した代理人】

【識別番号】 100125391

【弁理士】

【氏名又は名称】 白川 洋一

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 150914

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0301697

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技開始にともない複数の表示領域で複数種類のシンボルを表示し得る表示部と、

ゲームにおいて所定の条件が満たされたかどうかを判定する判定部と、

前記条件が満たされた場合、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させる表示制御部と、を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記表示領域に表示すべきシンボルを前記複数種類のシンボルから抽選で決定する抽選部を備え、

前記表示制御部は、前記抽選の結果、予め定められた特別シンボルがいずれかの前記表示領域に表示されることが決定されたことを前記所定の条件が満たされた場合と定めて、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記表示制御部は、前記抽選の結果、前記特別シンボルがいずれかの前記表示領域に表示されることが決定されたことを前記所定の条件が満たされた場合と定めて、一部またはすべての表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 シンボル数を変化させるために必要な表示領域を、プレイヤーの選択操作に基づいて決定する選択部を備えることを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】 前記表示制御部は、前記表示部における表示領域の面積を拡大または縮小させることにより、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】 前記表示領域を覆うカバーと該カバーを開閉する開閉装置をさらに備え、

前記表示制御部は、前記開閉装置により前記カバーを開閉させることにより、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】 前記ゲームには、通常ゲームと特別ゲームとが含まれ、前記表示制御部は、前記特別ゲーム期間中に、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴とする請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】 前記特別ゲームは、プレイヤーによる新たな賭数付与の操作を要することなく起動するフリーゲームであることを特徴とする請求項 7 記載の遊技機。

【請求項 9】 前記表示制御部は、前記表示領域で表示し得るシンボル数を増加させることで、前記シンボル数を変化させることを特徴とする請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、シンボル表示領域で表示し得るシンボル数を変化させる機能を有する遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、ビデオリールまたは物理リールを有するスロットマシンでは、シンボルを表示する表示領域で、複数種類のシンボルを変動表示し、所定時間経過後にシンボルを停止表示させる。そして、有効化された入賞ライン上、または所定の位置に特定のシンボルの組み合わせが停止表示されたかどうかによって、入賞の有無を判定する。有効化された入賞ライン上、または所定の位置に特定のシンボルの組み合わせが停止表示された場合は、プレイヤーに対して配当が支払われる。

【0003】

また、入賞を成立させる概念として、スキャッター・ペイ (Scatter Pay)、ウインドウ・ペイ (Window Pay)、そしてオート・ナッジ (Auto Nudge) の概念を有するスロットマシンも知られている。

【0004】

また、従来、リール上にカバーが設けられたスロットマシンが知られている。

このカバーは、開閉自在に設けられており、所定の条件が満たされると、カバーが閉じてリールの一部を覆ったり、覆っていたシンボルを露出させたりする。このカバーの開閉に応じて、入賞の可能性が高くなったり、低くなったりするのである。

【0005】

【特許文献1】

米国特許第5, 364, 100号明細書

【特許文献2】

米国特許第5, 720, 662号明細書

【特許文献3】

米国特許第5, 934, 672号明細書

【特許文献4】

米国特許第6, 190, 254号明細書

【特許文献5】

米国特許第6, 200, 217号明細書

【特許文献6】

米国特許第6, 261, 178号明細書

【特許文献7】

米国特許第6, 322, 445号明細書

【特許文献8】

獨国特許第DE3105266号明細書

【特許文献9】

米国特許第6, 358, 147号明細書

【特許文献10】

米国特許第4, 826, 169号明細書

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のスロットマシンでは、シンボルを表示する領域の大きさは画一化されたものであった。従って、入賞の判定やシンボルの表示手法には制

約があり、その制約の範囲内でゲームを行なうしかなかった。一方、このような制約を取り払い、シンボルの表示手法を、従来にはなかった新しいものにすることによって、新たなゲーム性を見出し、プレイヤーにとって魅力のあるゲームを行なうことが可能であると考えられる。

【0007】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、シンボルを表示する表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、遊技開始にともない複数の表示領域で複数種類のシンボルを表示し得る表示部と、ゲームにおいて所定の条件が満たされたかどうかを判定する判定部と、前記条件が満たされた場合、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させる表示制御部と、を備えることを特徴としている。

【0009】

このように、上記の条件が満たされた場合、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させてるので、従来にはできなかったシンボルの表示が可能となり、プレイヤーの好奇心を掻き立てるような新たなゲームを実現することが可能となる。例えば、15個のシンボルを変動または停止表示可能な3×5のマルチラインのビデオスロットマシンにおいて、上記条件が満たされると、15個から25個、すなわち、5×5の領域でシンボルを表示することができるようになる。これにより、プレイヤーにとっては入賞しやすい状況となり、プレイヤーの期待感を大いに高めることが可能となる。なお、例えば、条件が満たされたときに表示するシンボル数を減少させても良い。

【0010】

また、本発明の遊技機は、前記表示領域に表示すべきシンボルを前記複数種類のシンボルから抽選で決定する抽選部を備え、前記表示制御部は、前記抽選の結果、予め定められた特別シンボルがいずれかの前記表示領域に表示されることが決定されたことを前記所定の条件が満たされた場合と定めて、前記表示領域で表

示し得るシンボル数を変化させることを特徴としている。

【0011】

このように、抽選の結果、予め定められた特別シンボルがいずれかの表示領域に表示されることが決定された場合に、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させるので、プレイヤーに対し、表示領域で表示し得るシンボル数が変化することを分かり易く伝えることができる。すなわち、特別シンボルが表示されると表示領域で表示し得るシンボル数が変化するので、プレイヤーは、特別シンボルが表示されることについて期待感を高めるようになる。これにより、プレイヤーの好奇心を掻き立てるようなゲームを実現することができる。

【0012】

また、本発明の遊技機は、前記表示制御部により、前記抽選の結果、前記特別シンボルがいずれかの前記表示領域に表示されることが決定されたことを前記所定の条件が満たされた場合と定めて、一部またはすべての表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴としている。

【0013】

このように、特別シンボルがいずれかの表示領域に表示されるときに一部またはすべての表示領域で表示し得るシンボル数が変化するので、入賞しやすくなったり入賞しにくくなったりすることが生じて、プレイヤーをゲームに引き込むことが可能となる。例えば、一部の表示領域で表示し得るシンボル数を増加させる場合は、入賞の可能性が高まるため、プレイヤーはゲーム結果に大きな期待感を持つようになる。

【0014】

また、本発明の遊技機は、シンボル数を変化させるために必要な表示領域を、プレイヤーの選択操作に基づいて決定する選択部を備えることを特徴としている。

【0015】

このように、プレイヤーは、シンボル数を変化させるために必要な表示領域を任意に選択することができるので、プレイヤーの判断をゲーム結果に反映させることができる。これにより、プレイヤーにとって自己参加性の高いゲームを実現

することが可能となる。

【0016】

また、本発明の遊技機は、前記表示制御部により、前記表示部における表示領域の面積を拡大または縮小させることにより、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴としている。

【0017】

これにより、簡易な手法により表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることが可能となる。例えば、ビデオリールの場合、リールはプログラムを実行することにより描画されるため、表示領域の面積を変化させることは容易である。これにより、従来にはなかったシンボルの表示が可能となり、プレイヤーの好奇心を掻き立てるような新たなゲームを実現することが可能となる。

【0018】

また、本発明の遊技機は、前記表示領域を覆うカバーと該カバーを開閉する開閉装置をさらに備え、前記表示制御部は、前記開閉装置により前記カバーを開閉させることにより、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴としている。

【0019】

このように、カバーを開閉させることにより、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させるので、物理リールを有するスロットマシンにも本発明を適用することができる。

【0020】

また、本発明の遊技機は、前記ゲームには、通常ゲームと特別ゲームとが含まれ、前記表示制御部により、前記特別ゲーム期間中に、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させることを特徴としている。

【0021】

このように、特別ゲーム期間中に、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させるので、特別ゲーム期間中はシンボル数が変動し、ユニークなゲームが行なわれることとなる。その結果、プレイヤーは、通常ゲームから特別ゲームへ移行したときに、ゲーム結果について大きな期待感を抱くようになる。

【0022】

また、本発明の遊技機は、前記特別ゲームにおいて、プレイヤーによる新たな賭数付与の操作を要することなく起動するフリーゲームであることを特徴としている。

【0023】

このように、特別ゲームは、フリーゲームであるので、プレイヤーは新たな賭数を付与することなく、ゲームを楽しむことができる。

【0024】

また、本発明の遊技機は、前記表示制御部により、前記表示領域で表示し得るシンボル数を増加させることで、前記シンボル数を変化させることを特徴としている。

【0025】

このように、表示領域で表示し得るシンボル数を増加させるので、入賞の可能性が高まることとなる。その結果、プレイヤーはゲーム結果に大きな期待感を持つようになる。

【0026】**【発明の実施の形態】****(実施の形態1)**

実施の形態1に係る遊技機は、通常ゲームにおいては、5個のリールにおける上、中、下の3つの段から構成される表示領域（3×5リールによるマルチラインビデオスロット）を有する。通常ゲームでは、3×5の表示領域の範囲内で入賞の判定を行ない、表示領域内のいずれかの場所に少なくとも一つのスキヤッターシンボルとしての「ダイナマイツシンボル（図4におけるシンボル80）」が停止表示されると、次のゲームから所定回数のフリーゲームが行なわれる。

【0027】

このフリーゲーム期間中では、表示領域が拡張し、5個のリールにおける第1段～第5段の5つの段から構成される表示領域となる。すなわち、5×5リールの範囲で入賞の判定が行なわれる。なお、スキヤッターシンボルとは、入賞ラインに關係なくいずれかのリール上に停止表示されるだけで有効（入賞）となるシ

ンボルである。

【0028】

図1において、遊技機1は、筐体2と、この筐体2の前面に開閉自在に取り付けられる前面パネル3とから構成される。前面パネル3の背後には、液晶パネルまたはCRT (Cathode-Ray Tube) により構成され、図4に示すように、5個のリール(61～65)でシンボルを表示する画像表示部7が設けられている。実施の形態1では、ビデオリール方式を採っており、プログラムを実行させることによって、画像表示部7には5つのリールが表示される。

【0029】

すなわち、図4に示すように、画像表示部7は、列方向(遊技機の上下方向)にシンボルを変動表示および停止表示させる5個のリール(61～65)を有している。各リールによって種々のシンボルを変動表示または停止表示することが可能である。この画像表示部7は、複数種類のシンボルを列方向に変動表示する一方、内部抽選の結果に基づいて、変動表示しているシンボルを停止表示する。

【0030】

また、筐体2の前面にはメダル投入口10と、投入したメダルが詰まった等の場合に、メダルを返却するメダル返却ボタン10aとが設けられている。スタートレバー11は、画像表示部7における各リール61～65の回転表示(変動表示)を開始させる操作を行なうレバーである。

【0031】

この遊技機1によるゲームは、プレイヤーがBET操作によって有効な入賞ラインを特定することによって開始される。入賞ラインとは、所定のシンボルの組み合わせがその上に配列したときに入賞が成立するラインである。この入賞ラインは、複数の設定が可能となっている。また、BET操作は、後述するメダル投入口10にメダルを投入するか、または貯留メダル投入ボタン21によって貯留している(クレジットされている)メダルをBETすることによって行われる。また、これらのBET操作を併用することによってもBETは可能となっている。

【0032】

なお、上記のように、入賞ラインがゲーム開始時に予め設定される場合だけでなく、所定のシンボルの停止表示により、入賞が判断されてもよい。例えば、少なくとも一つのスキャッターシンボルが、画像表示部7におけるいずれかのリールに停止表示されたときにボーナスゲームとしてのフリーゲームに入賞させてもよい。このように、入賞ラインに関わらず、所定のシンボルの停止表示に基づき入賞が判断される場合には、予め入賞ラインが一定のものに設定される場合に比べ、入賞成立の自由度を高め、さらにプレイヤーの期待感を高めることができる。

【0033】

プレイヤーによるB E T操作によって入賞ラインが特定され、スタートレバー11が操作されると、画像表示部7がシンボルを変動表示させる。そして、予め定められた時間が経過すると、画像表示部7は、シンボルを変動表示している各リール61～65を順次停止表示する。停止順序は、例えば、画像表示部7に向かって左から順に停止する。停止の際には、例えば、0.5秒の時間間隔をもって停止する。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定のシンボルの組み合せが表示されると、そのシンボルの組み合せに応じた入賞が得られる。

【0034】

また、前面パネル3の下方には、メダル払い出し口15とメダル受皿16とが設けられ、前面パネル3の上方には、ゲームの演出のために駆動する遊技演出表示器17が設けられている。遊技演出表示器17は、例えば、LCD (Liquid Crystal Display) または各種ランプ類から構成される。実施の形態1では、LCDを採用した例を示す。また、前面パネル3の上方には、ボーナスゲーム表示器18が設けられている。ボーナスゲーム表示器18は、LED (Light Emitting Diode) で構成され、プレイヤーに高い遊技価値を付与するボーナス賞の当選または入賞、ゲームの演出、エラー発生を表示する。スピーカ19は、音声案内、音楽、効果音等を発生させる。なお、ボーナス賞に入賞すると、例えば、勝率が通常ゲームより増加するような、プレイヤーに有利なゲーム展開となる。

【0035】

前面パネル3に設けられた複数のランプ20は、点灯、消灯、または点滅することによって、メダル投入枚数（またはBETされたクレジット数）に応じて有効化された入賞ラインの表示、入賞の表示などのゲームに関する表示を行なう。また、貯留メダル投入ボタン21は、図示しないメダル貯留装置に貯留（クレジット）されているメダルを所定の枚数だけ使用するボタンであり、貯留メダル投入ボタン22は、上記メダル貯留装置に貯留されているメダルを最大規定枚数使用するためのボタンである。メダル貯留枚数表示部23は、メダル貯留装置に貯留されているすべてのメダルの枚数を表示する（トータル表示）。入賞回数表示部24は、ボーナス賞の入賞の際に入賞回数や残り回数などを表示する。メダル払い出し枚数表示部25は、メダル払い出し枚数などを表示する。メダル貯留枚数表示部23、入賞回数表示部24およびメダル払い出し枚数表示部25は、例えば、LEDで構成されている。精算ボタン26は、貯留されているメダルの精算を行ない、施錠装置27は、回す方向によって、ドアの解錠を行なう。ラベル28には、遊技機1の形式やメーカー名などが記載される。

【0036】

図2は、実施の形態1に係る遊技機の電気的構成を示す図である。図2に示すように、遊技機1は、電気的にメイン基板Aとサブ基板Bとから構成される。メイン基板Aにおいて、CPU30は、ROM31およびRAM32を備え、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM31には、遊技機1の動作を制御する制御プログラムの他、賞の事前決定（内部抽選）を行なうために使用する賞抽選テーブルなどが格納されている。これらのCPU30、ROM31およびRAM32は、判定部を構成する。

【0037】

また、CPU30には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路33と、一定の乱数を発生させる乱数発生回路34とが接続されている。CPU30および乱数発生回路34は、抽選部を構成する。CPU30から送出される制御信号は、出力ポート35を介して、メダルの払い出しを行なうメダル払い出し装置36と、画像表示部7を制御する表示部制御回路37とに出力される。画像表示部7は表示部を構成し、表示部制御回路37は、表示制御部を構成する。

【0038】

また、メダルの適否を判別するメダル判別装置38、払い出すメダル数をカウントする払い出しメダルカウンタ40、およびリールの回転を開始させるスタートレバー41から出力された信号は、入力ポート43を介してCPU30に入力される。CPU30、ROM31、RAM32、およびスタートレバー41は、選択部を構成する。

【0039】

CPU30から出力される信号は、サブ基板Bへの信号送出タイミングを制御する送出タイミング制御回路45からの制御を受けて、データ送出回路46を介してサブ基板Bへ出力される。

【0040】

サブ基板Bでは、データ送出回路46から出力された信号はデータ入力回路47に入力される。データ入力回路47に入力された信号は、CPU48で処理される。CPU48には、基準クロックパルスを発生するクロック発生回路49と、各種プログラムおよび画像データが記録されたROM50と、RAM51とが接続されている。画像に関するデータは、CPU48から画像処理等を行なう表示回路52を介して液晶表示器53に出力される。液晶表示器53では、文字、静止画、動画等が表示される。また、音声に関するデータは、CPU48から音声処理等を行なうサウンドLSI54を介してアンプ回路56に出力される。サウンドLSI54は、音声ROM55から必要な音声データを抽出して音声データの処理を行なう。アンプ回路56で増幅等の処理を受けた音声データは、音声の調整を行なう音声調整回路57を介してスピーカ58に出力される。

【0041】

次に、以上のように構成された実施の形態1に係る遊技機の動作について、図3から図6を参照して説明する。図3は、実施の形態1に係る遊技機の動作を示すフローチャートであり、図4から図6は、画像表示部7における画像表示例を示す図である。まず、通常ゲームの待機状態では、図4に示すような画面が表示される。すなわち、画像表示部7におけるシンボル表示領域7aには、5個のリール61～65が表示される。また、画像表示部7には、クレジット数を表示す

るクレジットメータ、B E T数を表示するB E Tメータ、そして入賞時にプレイヤーに払い出されるメダル数を示すW I Nメータなどが表示される。実施の形態1では、シンボル表示領域7 aのいずれかにスキヤッターシンボルとしての「ダイナマイトシンボル（図4におけるシンボル8 0）」が少なくとも一つ停止表示された場合に、フリーゲームの入賞となる。

【0042】

図3に示すフローチャートにおいて、プレイヤーがクレジットまたは現金（メダル、コインまたはカードなどであってもよい）を投入してB E T操作を行なうと（ステップS 1）、ゲームが開始される（ステップS 2）。ゲーム開始と同時に、各リール6 1～6 5が図4中上から下の方向へ回転してシンボルを変動表示する。各リール6 1～6 5は、回転を開始してから所定時間経過後に、所定のタイミングで停止する。そして、入賞が成立した場合には、その入賞に対応する配当がプレイヤーに支払われる（ステップS 3）。ここまででは、シンボル表示領域7 aは通常の大きさ、すなわち、3×5リールの大きさとなっている。

【0043】

次に、ステップS 3において、入賞が成立した場合は、その入賞がトリガーシンボル（ダイナマイトシンボル）による入賞であるかどうかを判断する（ステップS 4）。トリガーシンボルによる入賞でなかった場合には、そのゲームは終了する。一方、図4に示すように、トリガーシンボルとしてのダイナマイトシンボル8 0が停止表示されることによる入賞であった場合は、プレイヤーは、n回のフリーゲームを獲得する（ステップS 5）。フリーゲームとは、プレイヤーがB E Tすることなくゲームが開始されるものである。

【0044】

プレイヤーがn回のフリーゲームを獲得すると、図5に示すように、シンボル表示領域7 aの上端および下端がそれぞれ上方および下方へ移動することによりシンボル表示領域7 aが拡張されて、より大きいシンボル表示領域7 bとなる（ステップS 6）。図5に示すように、シンボル表示領域7 bの上端の領域または下端の領域には、シンボルの一部が現れている。これにより、5×5の領域において、入賞の有無が判定されることとなる。また、シンボル表示領域7 bの上端

の領域および下端の領域にシンボルの一部が出現するため、プレイヤーは各リール6 1～6 5の上端の領域または下端の領域に停止しているシンボルを認識することが可能となる。そして、次のゲームからn回（例えば、5回）のフリーゲームが行なわれる。

【0045】

フリーゲームが開始されると（ステップS7）、図5に示す状態で各リール6 1～6 5が回転し、シンボルを変動表示させる。所定時間経過後、すべてのリール6 1～6 5が停止し、所定のシンボルの組み合わせが入賞ライン上に揃った場合には、入賞となり、対応する配当がプレイヤーに支払われる（ステップS8）。

【0046】

なお、図5に示すように、リール6 1の下端の領域と、リール6 2の上端の領域と、リール6 4の上端の領域と、リール6 5の上端から2番目の領域と、にダイナマイットシンボル80が停止表示された場合には、スキヤッターシンボルの出現による入賞となる。この場合は、図6に示すように、ダイナマイットシンボル80が出現した上端および下端の領域は、シンボルの全容が現れるように、シンボル表示領域をさらに拡張させて、シンボル表示領域7cのようにも良い。

【0047】

次に、フリーゲームにおいて、トリガーシンボルによる入賞が成立したかどうかを判断する（ステップS9）。例えば、図6に示す場合は、トリガーシンボルによる入賞が成立しているため、さらにn回のフリーゲームが追加され（ステップS10）、ステップS7へ移行する。一方、トリガーシンボルによる入賞が成立していない場合は、残りのフリーゲームの回数があるかどうかを判断し（ステップS11）、残りのフリーゲームがある場合は、ステップS7へ移行する。一方、残りのフリーゲームがない場合は、フリーゲームが終了し、通常ゲームの待機状態へ戻る。

【0048】

このように、実施の形態1に係る遊技機によれば、内部抽選の結果、予め定められたトリガーシンボル（ダイナマイットシンボル）がいずれかの表示領域に表示

されることが決定された場合に、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させるので、プレイヤーに対し、表示領域で表示し得るシンボル数が変化することを分かり易く伝えることができる。すなわち、トリガーシンボル（ダイナマイツシンボル）が停止表示されると表示領域で表示し得るシンボル数が変化するので、プレイヤーは、トリガーシンボル（ダイナマイツシンボル）が停止表示されることについて期待感を高めるようになる。これにより、プレイヤーの好奇心を掻き立てるようなゲームを実現することができる。

【0049】

（実施の形態2）

実施の形態2では、MAXBET、またはMAXラインプレイ時にシンボル表示領域7aが拡張して7bのようになるものとする。すなわち、プレイヤーがBETする際に、BET可能な最大のBET数をBETした場合、または、有効とし得る最大数の入賞ラインを有効化させた場合に、シンボル表示領域が7bのよう拡張するのである。その他の構成については、実施の形態1と同様である。

【0050】

図7は、実施の形態2に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。通常ゲームの待機状態では、図4に示すような画面が表示される。すなわち、画像表示部7におけるシンボル表示領域7aには、5個のリール61～65が表示される。また、画像表示部7には、クレジット数を表示するクレジットメータ、BET数を表示するBETメータ、そして入賞時にプレイヤーに払い出されるメダル数を示すWINメータなどが表示される。図7に示すフローチャートにおいて、プレイヤーがクレジットまたは現金（メダル、コインまたはカードなどであってもよい）を投入してBET操作を行なうと（ステップT1）、MAXBETであるか、またはMAXラインプレイであるかを判断する（ステップT2）。MAXBET、またはMAXラインプレイである場合は、シンボル表示領域が拡張して、図5に示すようになる。ここで、シンボル表示領域7bは、5×5リールとなっているため、判定すべき領域が広くなり、入賞しやすくなっている。次に、ゲームが開始され、すべてのリールが回転し、所定時間経過後に停止する（ステップT3）。そして、入賞が成立した場合には、その入賞に対応する配当がプレイ

ヤーに支払われる（ステップT4）。

【0051】

一方、ステップT2において、MAXBETではなく、かつMAXラインプレイでもない場合は、通常のシンボル表示領域7aの状態でゲームが開始される。すべてのリールが回転し、所定時間経過後に停止する（ステップT5）。そして、入賞が成立した場合には、その入賞に対応する配当がプレイヤーに支払われる（ステップT6）。

【0052】

このように、プレイヤーが、MAXBET、またはMAXラインプレイを行なうことによって、シンボル表示領域が拡張するため、プレイヤーは、表示されるシンボル数を増加させたいと考えた場合にはMAXBET、またはMAXラインプレイを行なえばよい。これにより、プレイヤーは表示されるシンボル数を増加させることを任意に選択することができる。その結果、プレイヤーの判断をゲーム結果に反映させることができ、プレイヤーにとって自己参加性の高いゲームを実現することが可能となる。

【0053】

（実施の形態3）

実施の形態3では、プレイヤーが、ゲーム前に「エクストラベット」をすることによって、シンボル表示領域7aが拡張して7bのようになるものとする。すなわち、プレイヤーがBETする際に、ゲームを行なうためのBETの他に、シンボル表示領域を拡張させるためのBETを行なうと、シンボル表示領域が拡張するのである。シンボル表示領域の拡張によって、プレイヤーは入賞を得やすくなるため、その代わりにエクストラベットをさせようとするのである。その他の構成については、実施の形態1と同様である。

【0054】

図8は、実施の形態3に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。通常ゲームの待機状態では、図4に示すような画面が表示される。すなわち、画像表示部7におけるシンボル表示領域7aには、5個のリール61～65が表示される。また、画像表示部7には、クレジット数を表示するクレジットメータ、BE

T数を表示するB E Tメータ、そして入賞時にプレイヤーに払い出されるメダル数を示すW I Nメータなどが表示される。図8に示すフローチャートにおいて、プレイヤーがクレジットまたは現金（メダル、コインまたはカードなどであってもよい）を投入してB E T操作を行なうと（ステップR 1）、拡張領域を有効にするかどうか（シンボル表示領域を拡張するかどうか）について、プレイヤーに対して問い合わせを行なう（ステップR 2）。この問い合わせは、画像表示部7にダイアログボックスを表示することなどにより行なうことができる。

【0055】

ステップR 2において、拡張領域を有効とする場合は、エクストラベットを受け付けて（ステップR 3）、任意の拡張領域をプレイヤーに選択させる（ステップR 4）。すなわち、プレイヤーは、スタートレバーを左右に動かすことまたは他のボタン操作との併用によって、表示領域を拡張させたいリール6 1～6 5のシンボル表示領域を選択する。選択可能なリールのシンボル表示領域は一つのみでも良いし、すべてであっても良い。また、選択可能なリールのシンボル表示領域数は、エクストラベットの量に応じて決めて良い。

【0056】

次に、ゲームが開始され、すべてのリールが回転し、所定時間経過後に停止する（ステップR 5）。そして、入賞が成立した場合には、その入賞に対応する配当がプレイヤーに支払われる（ステップR 6）。ここで、シンボル表示領域は、拡張して図5に示すようになっている。すなわち、シンボル表示領域7 bは、5×5リールとなっているため、判定すべき領域が広くなり、入賞しやすくなっている。従って、拡張した領域を含めて入賞の判定が行なわれる。

【0057】

このように、プレイヤーが、拡張領域を有効にすると判断した場合にエクストラベットを受け付けて、シンボル表示領域が拡張する。このため、プレイヤーは、表示されるシンボル数を増加させたいと考えた場合にはエクストラベットを行なえばよい。これにより、プレイヤーは表示されるシンボル数を増加させることを任意に選択することができる。その結果、プレイヤーの判断をゲーム結果に反映させることができ、プレイヤーにとって自己参加性の高いゲームを実現するこ

とが可能となる。

【0058】

(実施の形態4)

実施の形態4では、プレイヤーが、ゲーム後に「追加ベット」をすることによって、シンボル表示領域7aが拡張して7bのようになるものとする。すなわち、プレイヤーがゲームを行なった後、その結果を見てさらに追加ベットをしたときに、シンボル表示領域が拡張するのである。ゲームの結果、ハズレだったものがシンボル表示領域の拡張によって入賞となる可能性がある。そこで、ゲーム後に追加ベットを認めることによって、「目隠し」を取るようシンボル表示領域を拡張するのである。その他の構成については、実施の形態1と同様である。

【0059】

図9は、実施の形態4に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。通常ゲームの待機状態では、図4に示すような画面が表示される。すなわち、画像表示部7におけるシンボル表示領域7aには、5個のリール61～65が表示される。また、画像表示部7には、クレジット数を表示するクレジットメータ、BET数を表示するBETメータ、そして入賞時にプレイヤーに払い出されるメダル数を示すWINメータなどが表示される。図9に示すフローチャートにおいて、プレイヤーがクレジットまたは現金（メダル、コインまたはカードなどであってもよい）を投入してBET操作を行なうと（ステップP1）、ゲームが開始される（ステップP2）。すなわち、すべてのリールが回転し、所定時間経過後に停止する。

【0060】

次に、通常ポジション（シンボル表示領域7aの状態）の範囲内で入賞が成立したかどうかを判断する（ステップP3）。入賞が成立した場合は、すべての配当をプレイヤーに支払って（ステップP4）、そのゲームが終了する。

【0061】

一方、ステップP3において、通常ポジションの範囲内で入賞が成立しなかつた場合は、拡張領域を有効にするかどうか（シンボル表示領域を拡張するかどうか）について、プレイヤーに対して問い合わせを行なう（ステップP5）。この

問い合わせは、画像表示部7にダイアログボックスを表示することなどにより行なうことができる。ステップP3において、拡張領域を有効にしない場合は、そのゲームは終了する。

【0062】

一方、ステップP3において、拡張領域を有効にする場合は、追加ベットを受け付けて（ステップP6）、任意の拡張領域をプレイヤーに選択させる（ステップP7）。すなわち、プレイヤーは、スタートレバーを左右に動かすことまたは他のボタン操作との併用によって、表示領域を拡張させたいリール61～65のシンボル表示領域を選択する。選択可能なリールシンボル表示領域は一つのみでも良いし、すべてであっても良い。また、選択可能なリールシンボル表示領域数は、追加ベットの量に応じて決めてても良い。ステップP7における選択により、対応するリールの上端、下端、または両端の領域が拡張されて、新たにシンボルが出現する。そして、入賞の有無を判定する。ここで、シンボル表示領域は、拡張して図5に示すようになっている。すなわち、シンボル表示領域7bは、5×5リールとなっているため、判定すべき領域が広くなり、入賞しやすくなっている。従って、拡張した領域を含めて入賞の判定が行なわれる。入賞が成立した場合は、すべての配当をプレイヤーに支払う（ステップP8）。

【0063】

このように、プレイヤーが、ゲーム後に、拡張領域を有効にすると判断した場合に追加ベットを受け付けて、シンボル表示領域が拡張する。このため、プレイヤーは、ゲーム後に表示されるシンボル数を増加させたいと考えた場合には追加ベットを行なえばよい。これにより、プレイヤーは表示されるシンボル数を増加させることを任意に選択することができる。その結果、プレイヤーの判断をゲーム結果に反映させることができ、プレイヤーにとって自己参加性の高いゲームを実現することが可能となる。

【0064】

（実施の形態5）

実施の形態5に係る遊技機は、物理リールによりシンボルを変動表示および停止表示する。この物理リールはリールユニットに収容され、例えば、3個の物理

リールにより3列の表示領域が構成される。この物理リールには、開閉可能なカバーが設けられており、ゲーム状態に応じてカバーが開閉するように構成されている。

【0065】

図10は、実施の形態5に係る遊技機におけるリールユニットの一部であるリール部を示す斜視図である。リール部100は、表面に複数種類のシンボルが描かれた物理リール101を有し、物理リール101は、ベース102において回転可能に支持されている。そして、物理リール101は、ステッピングモータ103の駆動力によって回転駆動される。

【0066】

物理リール101には、上カバー104aと下カバー104bとが開閉可能に設けられている。上カバー104aは、カバーラック部105aと噛み合うギア106aを介してロータリーソレノイド107aの駆動力を受け、開閉動作を行なう。同様に、下カバー104bは、カバーラック部105bと噛み合うギア106bを介してロータリーソレノイド107bの駆動力を受け、開閉動作を行なう。上カバー104aと下カバー104bとの開閉動作は、同期させても良いし、それぞれ単独で動作させても良い。実施の形態5では、上カバー104aと下カバー104bとの開閉動作を同期させて行なうものとする。なお、上カバー104aと下カバー104bとには、両者を近づける方向に付勢するスプリング108が設けられている。

【0067】

図10においては、上カバー104aと下カバー104bとは、閉じた状態にあり、物理リール101は、上、中、下の3段にシンボルを表示可能となっている。すなわち、上段のシンボル表示位置101a、中段のシンボル表示位置101b、下段のシンボル表示位置101cにそれぞれシンボルを表示している。一方、シンボル表示位置101d、およびシンボル表示位置101eは、それぞれ上カバー104a、下カバー104bによって覆われている。従って、プレイヤーは、シンボル表示位置101d、およびシンボル表示位置101eのシンボルを見ることはできず、そのシンボル表示位置は入賞判定の対象とはならない。

【0068】

一方、ロータリーソレノイド106aと106bがそれぞれ上カバー104aと下カバー104bとに駆動力を与えて、上カバー104aと下カバー104bとが開くと、図11に示すような状態となる。この状態では、物理リール101は、5段にシンボルを表示可能となっている。すなわち、第1のシンボル表示位置101d、第2のシンボル表示位置101a、第3のシンボル表示位置101b、第4のシンボル表示位置101c、そして第5のシンボル表示位置101eにそれぞれシンボルを表示している。従って、プレイヤーは、シンボル表示位置101d、およびシンボル表示位置101eのシンボルを見ることでき、さらに、そのシンボル表示位置は入賞判定の対象となる。このように、入賞判定の対象となるシンボルの表示位置が増加することによって、入賞の可能性が高くなるため、プレイヤーは上カバー104aおよび下カバー104bが開くと期待感を高めることとなる。

【0069】

次に、以上のように構成された実施の形態5に係る遊技機の動作について説明する。実施の形態5に係る遊技機の動作は、例えば、図3に示すフローチャートを用いて説明することができる。通常ゲームにおいては、上カバー104aおよび下カバー104bは閉じている。そして、図3において、プレイヤーがクレジットまたは現金（メダル、コインまたはカードなどであってもよい）を投入してBET操作を行なうと（ステップS1）、ゲームが開始される（ステップS2）。ゲーム開始と同時に、物理リール101を含む各リールが回転してシンボルを変動表示する。各リールは、回転を開始してから所定時間経過後に、所定のタイミングで停止する。そして、入賞が成立した場合には、その入賞に対応する配当がプレイヤーに支払われる（ステップS3）。

【0070】

次に、ステップS3において、入賞が成立した場合は、その入賞がトリガーシンボルによる入賞であるかどうかを判断する（ステップS4）。トリガーシンボルによる入賞ではなかった場合には、そのゲームは終了する。一方、トリガーシンボルが停止表示されたことによる入賞であった場合は、プレイヤーは、n回の

フリーゲームを獲得する（ステップS5）。フリーゲームとは、プレイヤーがB E Tすることなくゲームが開始されるものである。

【0071】

プレイヤーがn回のフリーゲームを獲得すると、上カバー104aおよび下カバー104bが開いて、図11に示すような状態となる（ステップS6）。図11に示すように、シンボル表示位置101a～101cのみならず、101dおよび101eにおける表示位置でもシンボルが表示される。これにより、5段の範囲において、入賞の有無が判定されることとなる。

【0072】

フリーゲームが開始されると（ステップS7）、図11に示す状態で各リールが回転し、シンボルを変動表示させる。所定時間経過後、すべてのリールが停止し、所定のシンボルの組み合わせが入賞ライン上に揃った場合には、入賞となり、対応する配当がプレイヤーに支払われる（ステップS8）。

【0073】

次に、フリーゲームにおいて、トリガーシンボルによる入賞が成立したかどうかを判断する（ステップS9）。トリガーシンボルによる入賞が成立した場合は、さらにn回のフリーゲームが追加され（ステップS10）、ステップS7へ移行する。一方、トリガーシンボルによる入賞が成立していない場合は、残りのフリーゲームの回数があるかどうかを判断し（ステップS11）、残りのフリーゲームがある場合は、ステップS7へ移行する。一方、残りのフリーゲームがない場合は、フリーゲームが終了し、通常ゲームの待機状態へ戻る。

【0074】

このように、実施の形態5に係る遊技機によれば、内部抽選の結果、予め定められたトリガーシンボルがいずれかの表示領域に停止表示されることが決定された場合に、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させて、プレイヤーに対し、表示領域で表示し得るシンボル数が変化することを分かり易く伝えることができる。すなわち、トリガーシンボルが停止表示されると上カバー104aおよび下カバー104bが開き、表示領域で表示し得るシンボル数が増加するので、プレイヤーは、トリガーシンボルが停止表示されることについて期待感を高める

ようになる。これにより、プレイヤーの好奇心を掻き立てるようなゲームを実現することができる。

【0075】

なお、本発明は、入賞ラインの設定について、（1）ランダムではなく、スロットマシンにおいて入賞が成立するように設定する場合、（2）特別シンボルが停止表示されることを期して、プレイヤーが前もって一定額X本数分ベットしていた数のラインが、上記（1）のように設定される場合、（3）ゲームがスタートした時点で別抽選が行われ、特別シンボルが停止表示された場合に設定される入賞ラインの本数が決まり、入賞ラインは高い配当値順に設定されるとする場合、（4）通常ゲームのためのベットの他に、一定額を加算してベットしてあると、別抽選が行われ、特別シンボルが停止表示された場合に設定される入賞ラインの本数が決まり、ラインは高い配当値順に設定されるとする場合、などのバリエーションを想定している。

【0076】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることによっても行なうことができる。すなわち、この制御プログラムは、遊技開始にともない複数の表示領域で複数種類のシンボルを表示する処理と、ゲームにおいて所定の条件が満たされたかどうかを判定する処理と、前記条件が満たされた場合、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させる処理とを含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴としている。

【0077】

このように、上記の条件が満たされた場合、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させるので、従来にはできなかったシンボルの表示が可能となり、プレイヤーの好奇心を掻き立てるような新たなゲームを実現することが可能となる。例えば、15個のシンボルを変動または停止表示可能な3×5のマルチラインのビデオスロットにおいて、上記条件が満たされると、15個から25個、すなわち、5×5の領域でシンボルを表示することができるようになる。これにより、プレイヤーにとっては入賞しやすい状況となり、プレイヤーの期待感を大いに高め

ることが可能となる。なお、例えば、条件が満たされたときに表示するシンボル数を減少させても良い。

【0078】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0079】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、遊技開始にともない複数の表示領域で複数種類のシンボルを表示し得る表示部と、ゲームにおいて所定の条件が満たされたかどうかを判定する判定部と、前記条件が満たされた場合、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させる表示制御部と、を備えることを特徴としている。

【0080】

このように、上記の条件が満たされた場合、表示領域で表示し得るシンボル数を変化させるので、従来にはできなかったシンボルの表示が可能となり、プレイヤーの好奇心を掻き立てるような新たなゲームを実現することが可能となる。例えば、15個のシンボルを変動または停止表示可能な3×5のマルチラインのビデオスロットにおいて、上記条件が満たされると、15個から25個、すなわち、5×5の領域でシンボルを表示することができるようになる。これにより、プレイヤーにとっては入賞しやすい状況となり、プレイヤーの期待感を大いに高め

ることが可能となる。なお、例えば、条件が満たされたときに表示するシンボル数を減少させても良い。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

実施の形態 1 に係る遊技機の外観を示す図である。

【図 2】

実施の形態 1 に係る遊技機の電気的構成を示す図である。

【図 3】

実施の形態 1 および実施の形態 5 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 4】

実施の形態 1 に係る遊技機の画面表示例を示す図である。

【図 5】

実施の形態 1 に係る遊技機の画面表示例を示す図である。

【図 6】

実施の形態 1 に係る遊技機の画面表示例を示す図である。

【図 7】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 8】

実施の形態 3 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 9】

実施の形態 4 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 10】

実施の形態 5 に係る遊技機のリール部を示す斜視図である。

【図 11】

実施の形態 5 に係る遊技機のリール部を示す斜視図である。

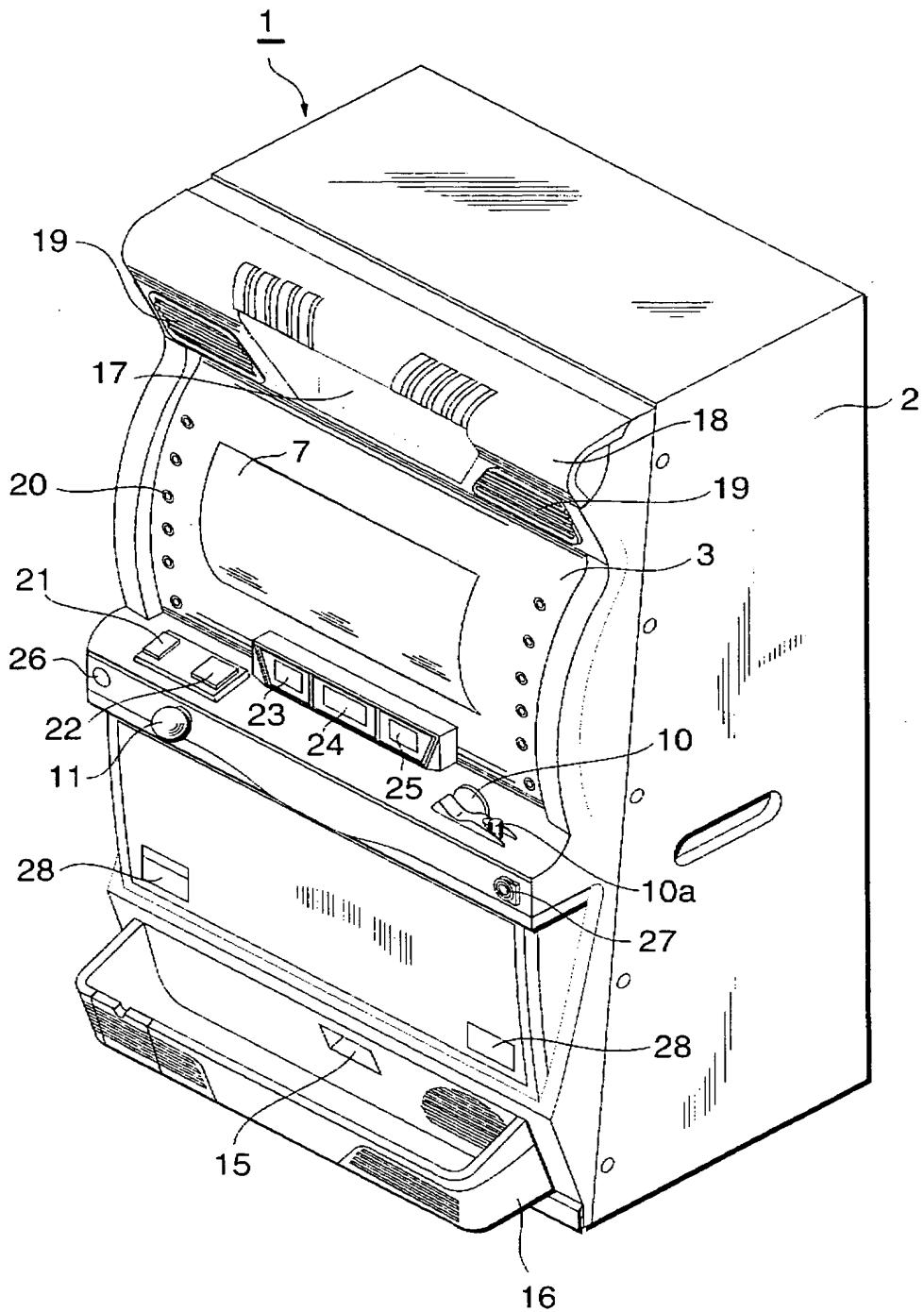
【符号の説明】

1 …遊技機、 2 …筐体、 3 …前面パネル、 7 …画像表示部、 7 a ~ 7 c …シンボル表示領域、 1 1 …スタートレバー、 3 0 …C P U、 3 1 …R O M、 3 2 …

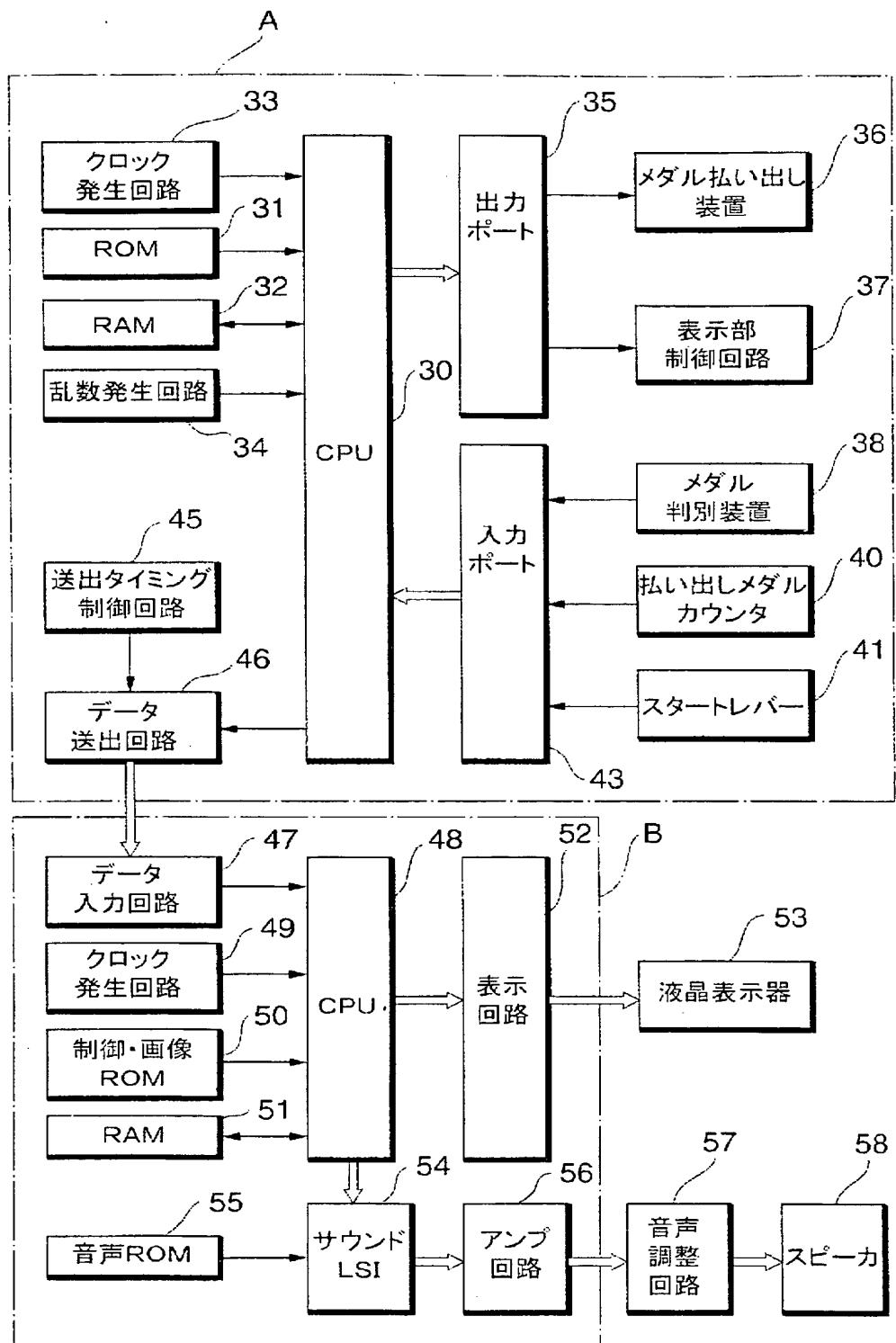
R A M、3 4 …乱数発生回路、3 7 …表示部制御回路、4 1 …スタートレバー、
6 1 ~ 6 5 …リール、8 0 …ダイナマイトシンボル、1 0 0 …リール部、1 0 1
…物理リール、1 0 1 a ~ 1 0 1 c …シンボル表示位置、1 0 4 a …上カバー、
1 0 4 b …下カバー

【書類名】 図面

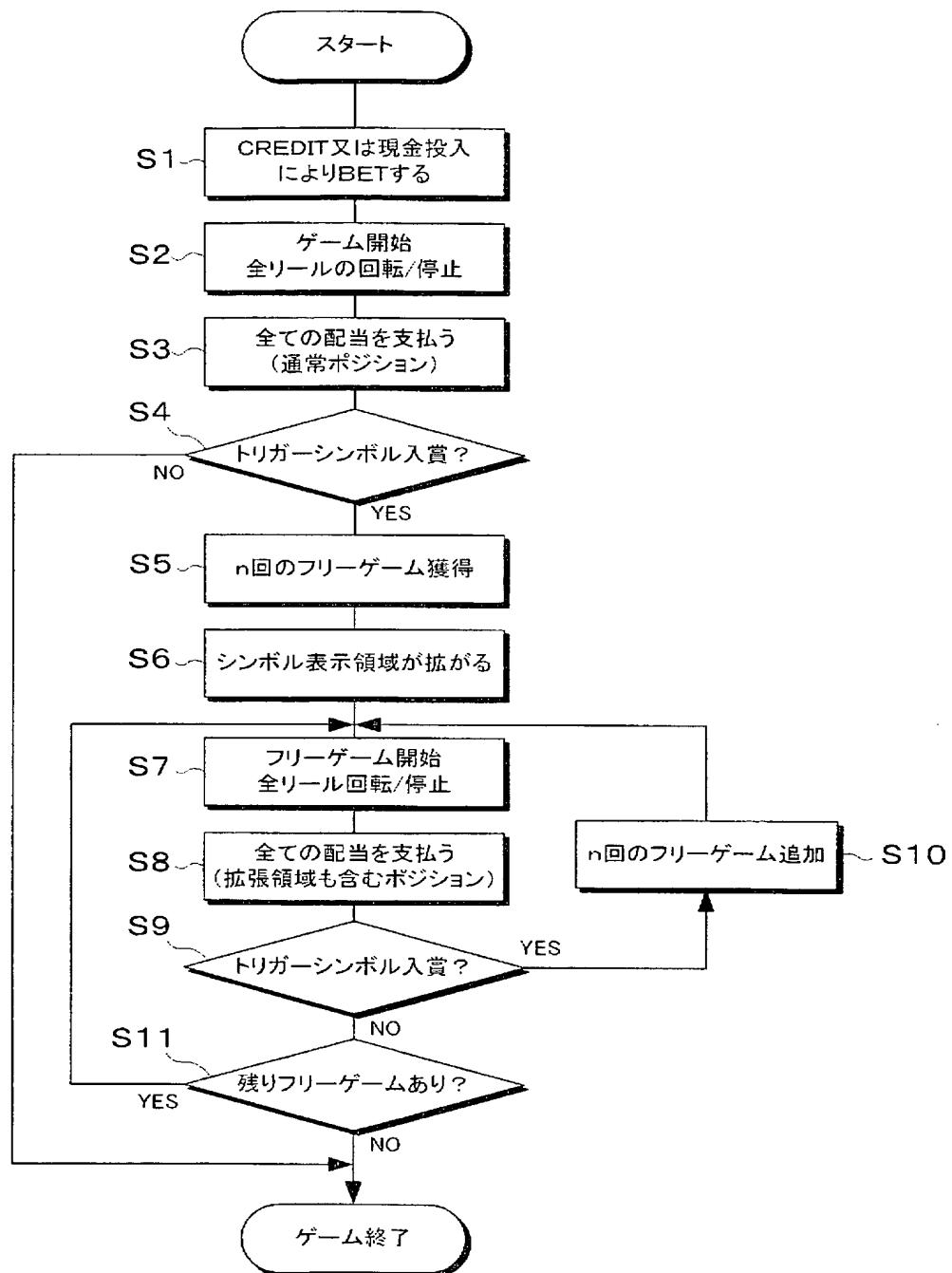
【図1】



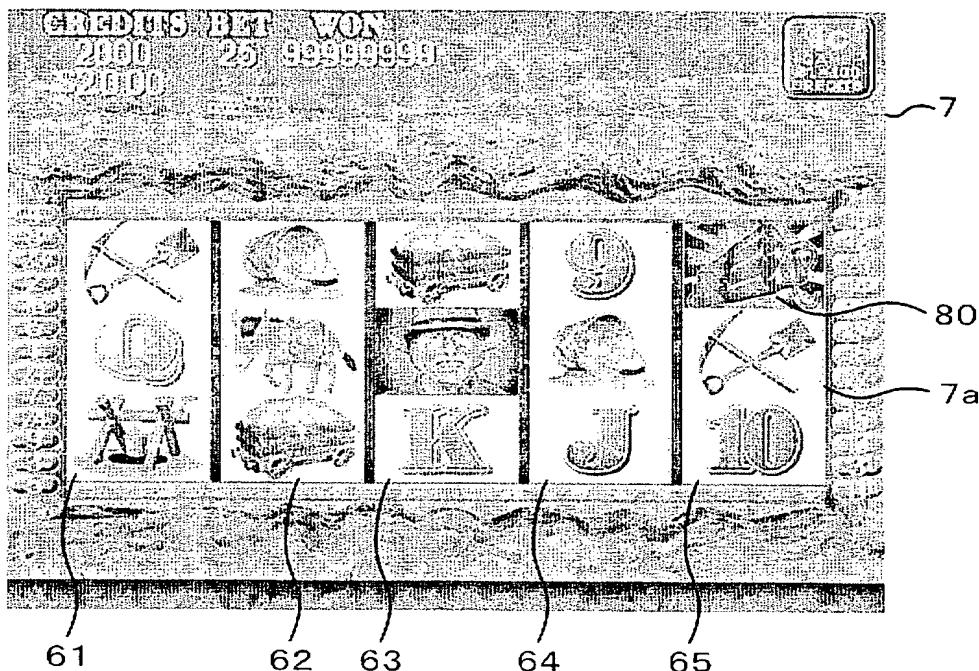
【図2】



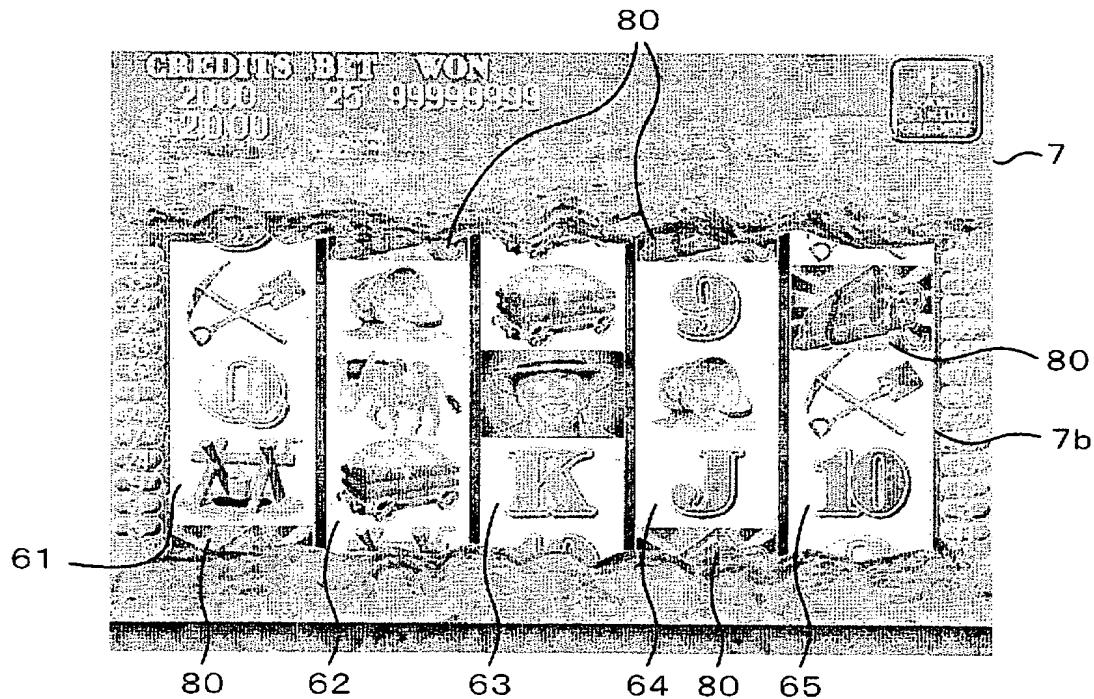
【図3】



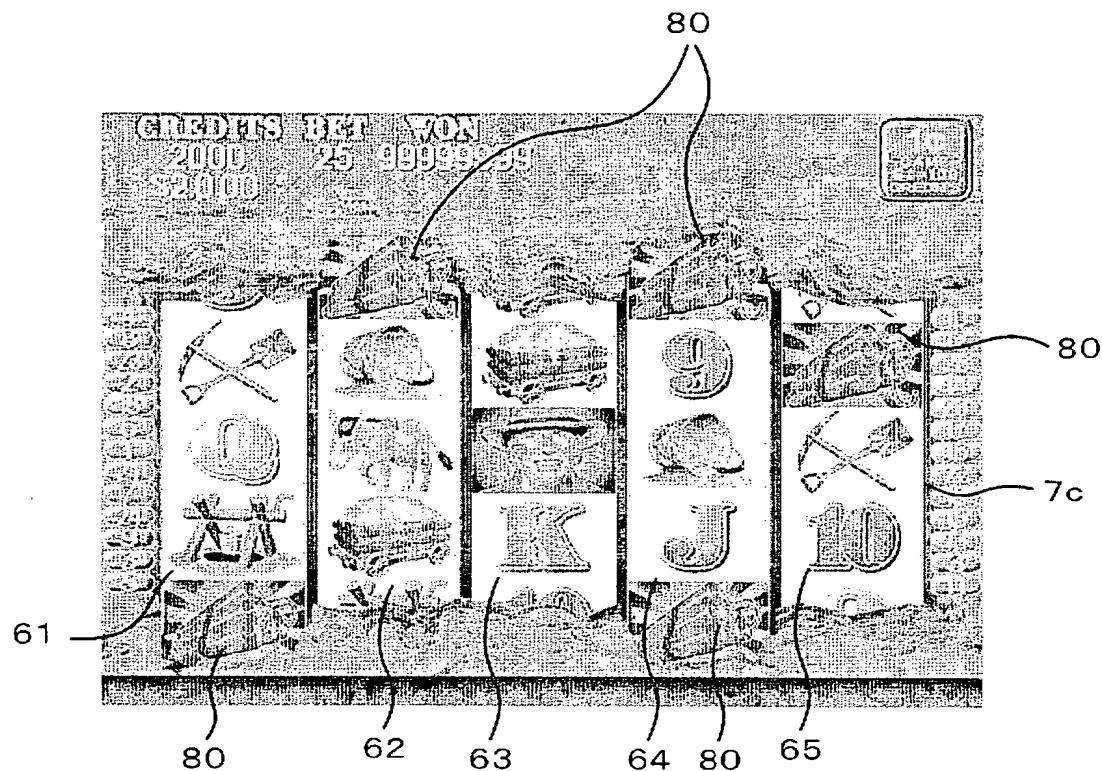
【図4】



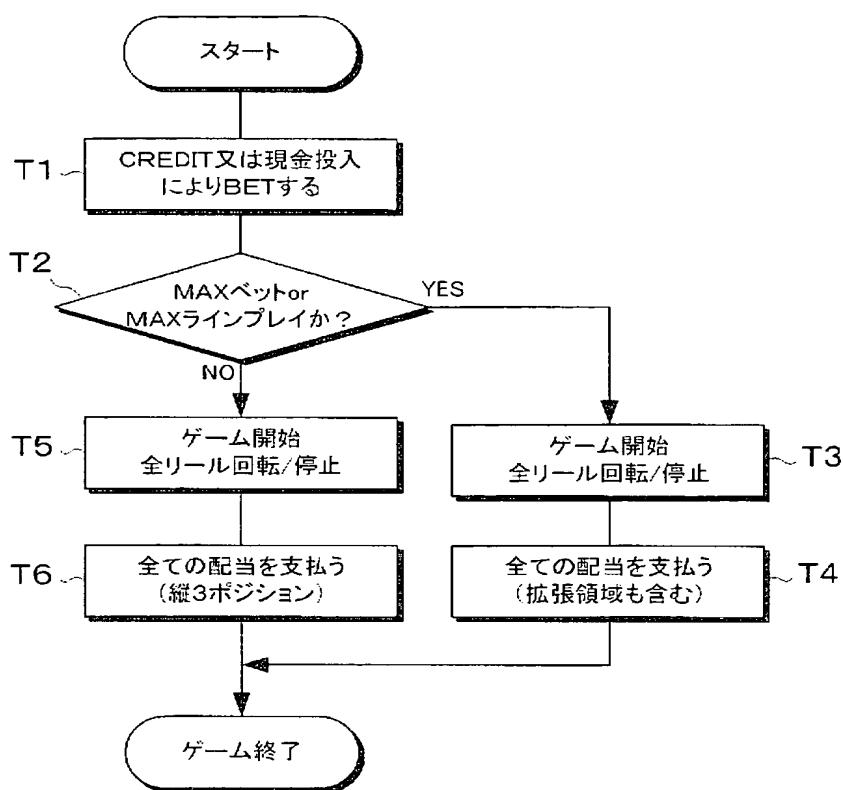
【図5】



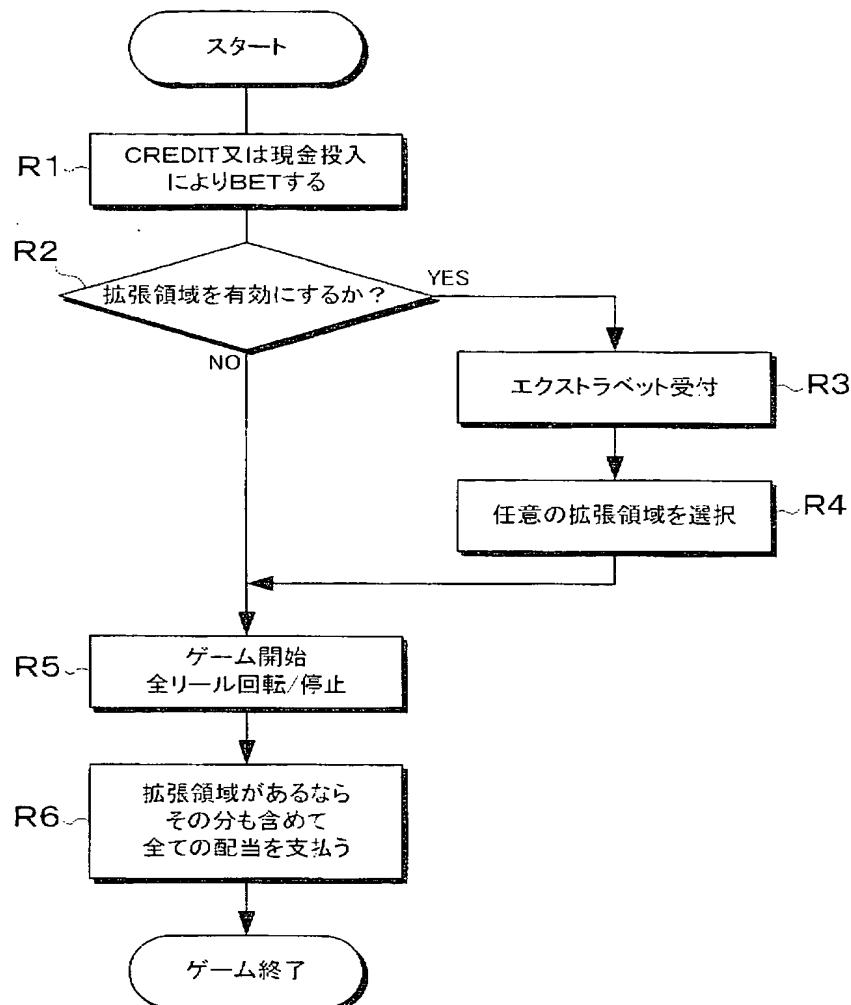
【図6】



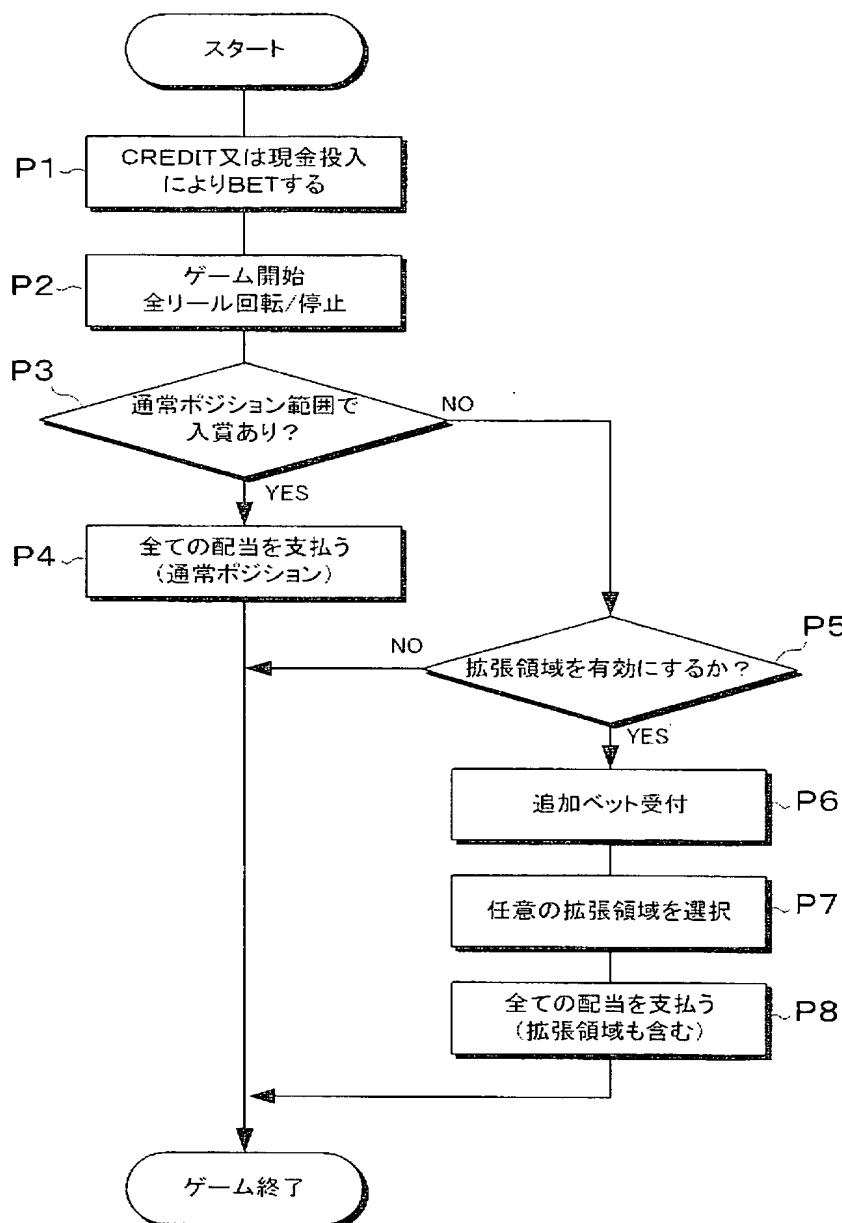
【図7】



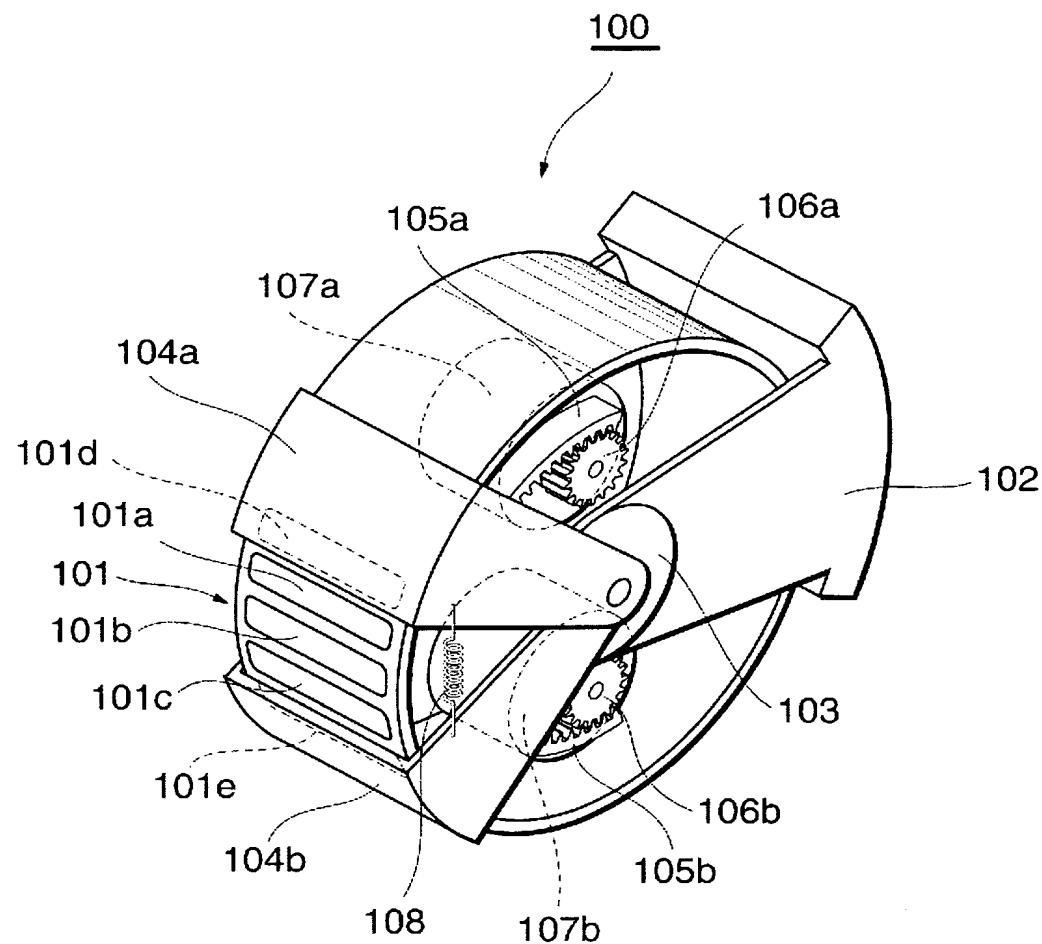
【図8】



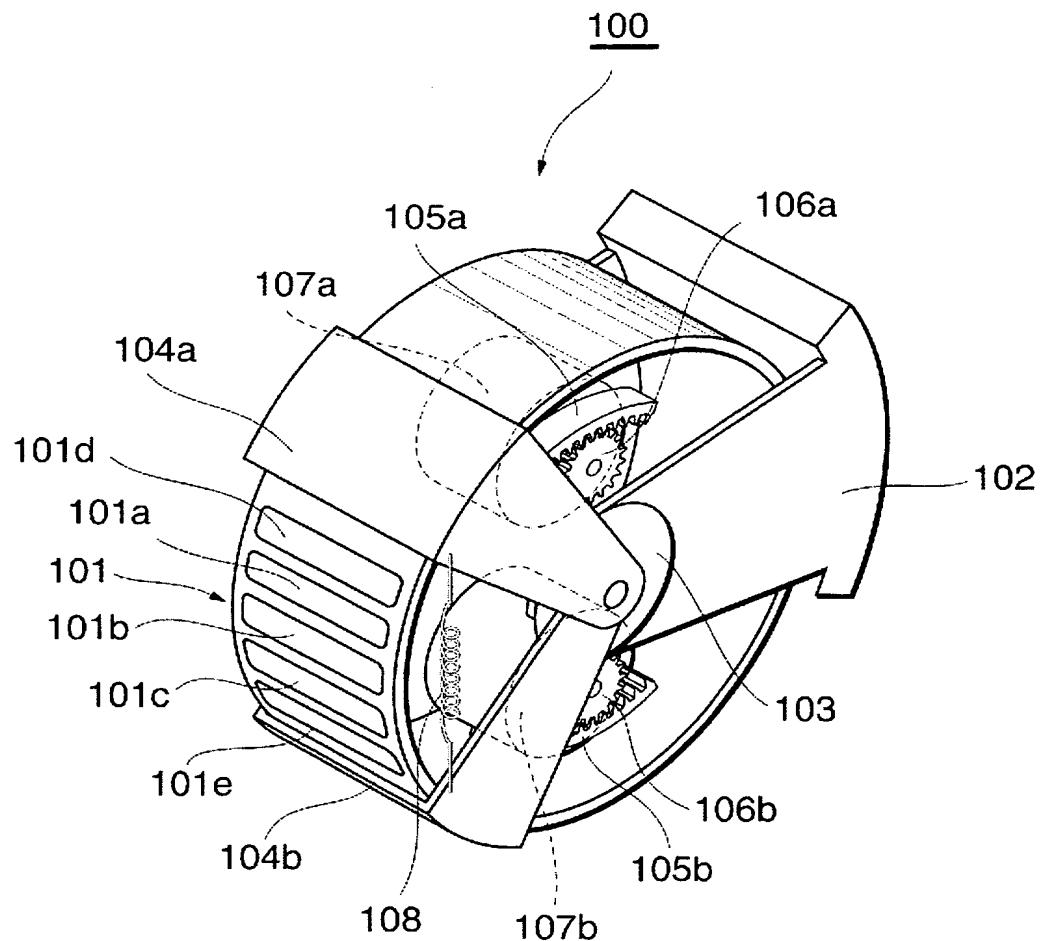
【図9】



【図10】



【図11】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲームがある特別な状態にあるときに、シンボルを表示する表示領域で表示し得るシンボル数を変化させること。

【解決手段】 遊技開始にともない複数の表示領域で複数種類のシンボルを表示し得る表示部と、ゲームにおいて所定の条件が満たされたかどうかを判定する判定部と、前記条件が満たされた場合、前記表示領域で表示し得るシンボル数を変化させる表示制御部と、を備える。これにより、従来にはできなかったシンボルの表示が可能となり、プレイヤーの好奇心を掻き立てるような新たなゲームを実現することが可能となる。

【選択図】 図6

特願2003-116220

出願人履歴情報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 2002年 8月26日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
氏 名 コナミ株式会社